DESIGN DES ESPACES

-

MODE D'EMPLOI

MUSEOMIX

les étapes d'élaboration d'un espace Muséomix
-

ÉTAPE 1/3
LA PRÉPARATION

par l'organisation locale et le musée

La préparation concerne l'étape préliminaire au design des espaces Muséomix, et permet notamment d'établir un état des lieux du musée, et de rencontrer une équipe de designer d'espace

1 - L'INVENTAIRE

L'inventaire vise à faire la liste de toutes les ressources disponibles à l'élaboration de l'espace Muséomix

fiche inventaire

2 - L'APPEL D'OFFRE

L'appel d'offre est la demande formulée à une équipe de designer pour élaborer la scénographie de Muséomix dans chaque musée participant

fiche appel d'offre

ÉTAPE 2/3
LA CONCEPTION

par les designers d'espace

prévoir 6 semaines minimum

La conception de l'espace Muséomix est élaborée par l'équipe de designers d'espace, en partenariat avec l'organisation locale et le musée. Elle permet de scénographier les lieux, d'agencer les différents espaces, de créer l'identité de l'évènement, sa signalétique et doit être à la fois stimulante et conviviale

Phase 1 - phase créative

Recherche d'organisation des lieux, d'affectation des espaces, de propositions de signalétiques, etc.

cartographie des relations entre les espaces

fiche descriptif des espaces

Phase 2 - vérification et développement par des tests à l'échelle 1, des aller-retours avec les équipes du musée et de l'organisation, la prise en compte des évolutions de l'organisation globale, etc.

Phase 3 - Validation du projet, en vue de l'installation

fiche crash test

ÉTAPE 3/3
L'INSTALLATION

par tout le monde

L'étape finale regroupe tout ce qui concerne l'installation du projet dans les lieux, des devis à la construction et à l'implantation.

Phase 1 - les devis

Phase 2 - commandes, livraisons et transport du matériel

Phase 3 - fabrication des espaces, impressions de la signalétique et des informations diverses, etc.

Phase 4 - implantation

fiche tous sur le pont

fonctions des espaces
-

liste des espaces nécessaires
-

AU CŒUR DU MIX

Les espaces de création, d'émulation, de communication et d'échange des idées

- COLLECTIONS DU MUSÉE
- LES ESPACES DE TRAVAIL DES ÉQUIPES DE MUSÉOMIXEURS
- MUSEOMIX LIVE
- L'ESPACE PLÉNIÈRE

PAUSE

Les espaces de repos et d'échanges informels, là où on trouve aussi des idées...

- LES ESPACES CAFÉ, DÉTENTE, GOÛTER

GUICHETS DES PROJETS

Les espaces intermédiaires entre les muséomixeurs et les ressources. Il y a 3 guichets qui orientent vers 3 types de ressources

- GUICHET DES SAVOIRS
- GUICHET DES TECHNOS
- GUICHET DE LA FABRICATION

RESSOURCES

Les espaces des ressources permettent aux muséomixers d'avoir accès à différentes formes d'aide et de contenu

- ESPACE TECHNO PARTENAIRE
- ESPACE TECH SHOP
- ESPACE DÉVELOPPEURS
- FAB LAB
- ATELIER D'ÉLECTRONIQUE
- ATELIER DE FABRICATION

BACK OFFICE

Les espaces des ressources permettent aux muséomixers d'avoir accès à différentes formes d'aide et de contenu

- QG ORGANISATEUR
- MIX ROOM (RÉGIE)

COMMODITÉS

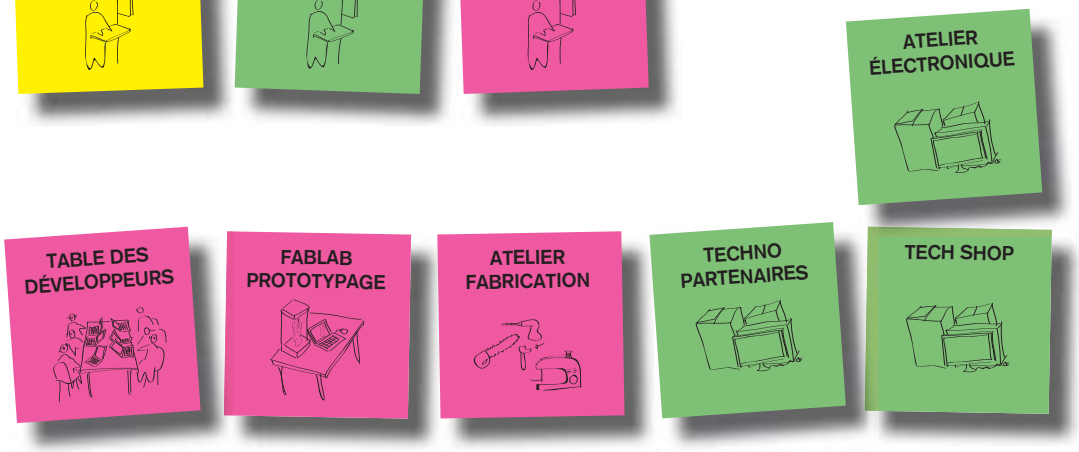
- VESTIAIRE
- RESTAURATION
- ZONE FUMEURS
- WC

AU CŒUR DU MIX

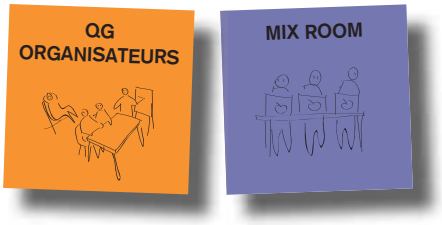
PAUSE

GUICHETS DES PROJETS

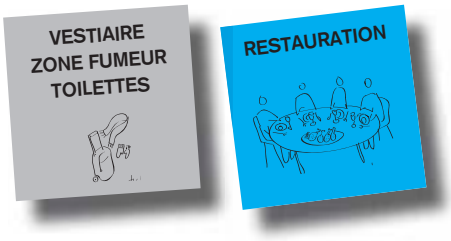
RESSOURCES



BACK OFFICE

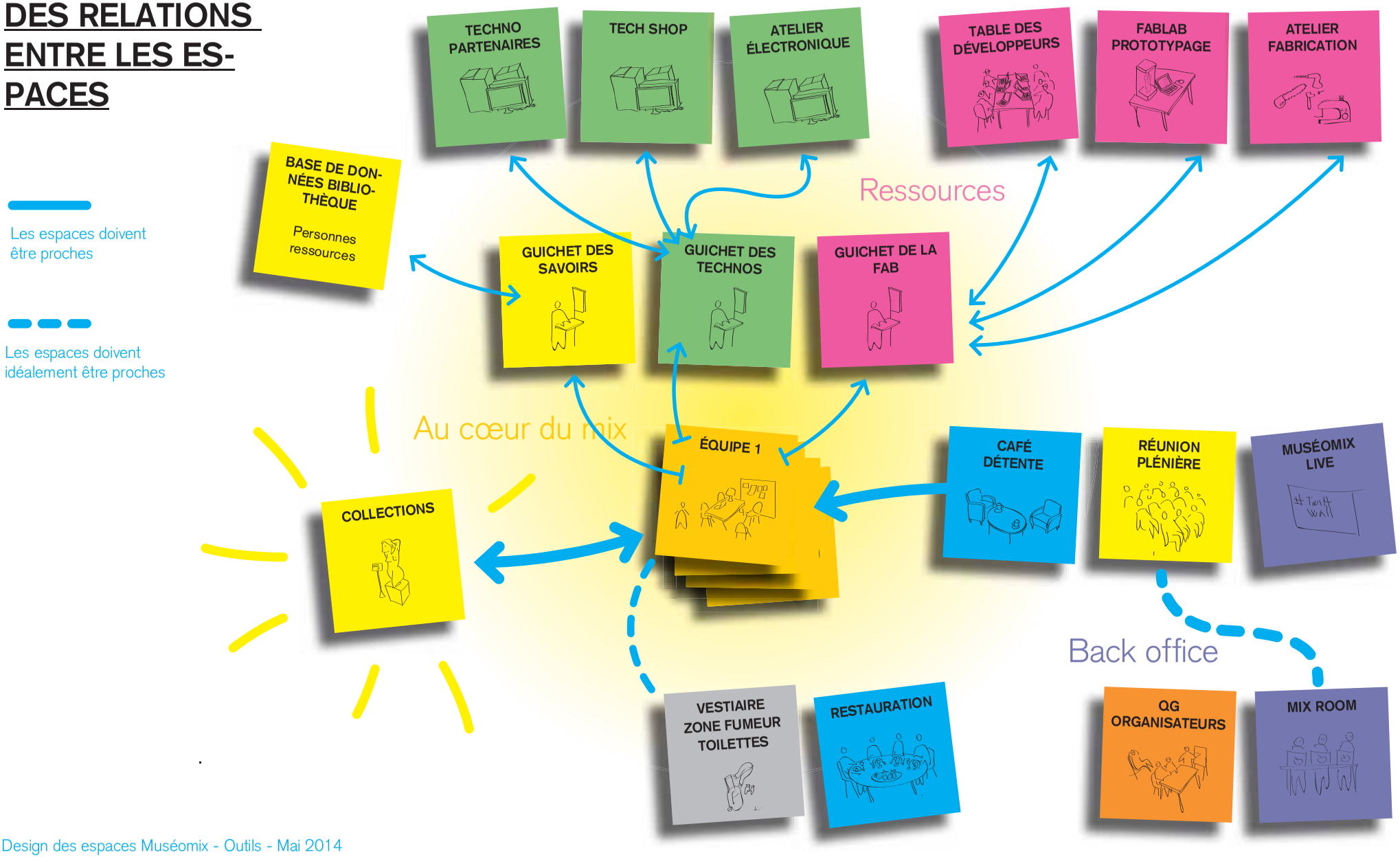


COMMODITÉS



MUSEOMIX

CARTOGRAPHIE DES RELATIONS ENTRE LES ESPACES



DESIGN DES ESPACES

-

OUTILS

MUSEOMIX

RETOUR

MUSEOMIX

FICHE INVENTAIRE

1_ ESPACES
Indiquer en un tableau, par espace, les mètres², accès, prises, lumière, connexion internet, prises et circuit électrique...)

2_ FOURNITURES
Tables, chaises, lampes, supports verticaux, (cloisons paravents, lutrins...) canapés, poufs ...
Indiquer en un tableau, leur nom et leur nombre, lieu de stockage.

3_ PERSONNES RESSOURCES
Fiche contact, avec nom, fonction et disponibilité.

4_ PARTENAIRES & FOURNISSEURS
Fiche contact / type de fourniture et catalogue

RETOUR

MUSEOMIX

FICHE APPEL D'OFFRE

1_ Rédiger une note d'intention présentant l'événement

2_ Préparer des jeux de plan de l'ensemble des espaces disponibles dans le musée

3_ Identifier des écoles de design (design espace et graphique par exemple)

RETOUR

MUSEOMIX

FICHE CRASH TEST

1_ Vérifier l'expérience utilisateur : découverte, parcours, orientation, utilisation, postures, confort sonore, confort lumineux

2_ Le dispositif spatial : encombrement, espaces de dégagement (circulations)

3_ Les valeurs : est-ce convivial? Simple? Intuitif et appropriable? etc.

RETOUR

MUSEOMIX

FICHE TOUS SUR LE PONT

1_ PLAN

- Dessiner un plan complet de l'aménagement + 1 par espace
- Positionner les prises de courant

2_ ÉQUIPE

- Désigner un référent à charge d'une équipe
- Établir un planning d'intervention
- Mobiliser le personnel technique du musée (une ou deux personnes pour peinture, manipulation des engins, échelles)

3_ MATÉRIELS

- Mise à disposition par le musée d'outillages, matériel de levage
- Répartir matériaux et matériels/espace
- Prévoir acheminement et établir répartition
- Lister la répartition avec projet descriptif

4_ TÂCHES À RÉPARTIR

- découpe (adhésifs à coller, etc.)
- déplacement objets lourds
- manipulations mobiliers
- montage mobilier

DESIGN DES ESPACES

-

ESPACE PAR ESPACE

MUSEOMIX

ESPACES DE TRAVAIL

RETOUR LISTE

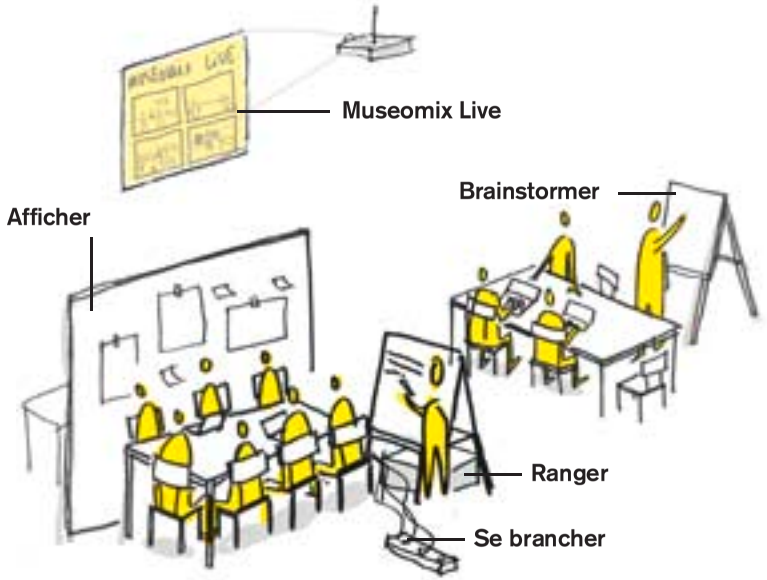
FONCTIONS PRINCIPALES

Quartier général de chaque groupe, zone de travail et d'échange (entre 7 et 8 personnes).

VALEURS

Convivialité, stimulation, appropriation, plaisir.

DESCRIPTIF



Design des espaces Muséomix -Mode d'emploi - Mai 2014

DESCRIPTIF ESTIMATIF

- Environ 10m2
- Lumières de travail collectif et/ou ponctuelles
- Min 2 multiprises pour 8 à 10 machines
- Connexion internet (wifi ou ethernet)
- Petit espace de stockage (affaires personnelles, maquettes, etc...)
- Supports d'affichage verticaux
- Séparation physique ou en disposition avec les autres espaces de travail à proximité.
- Museomix Live > rendre compte de l'activité des autres Museomix en temps réel (web cam, tweet wall...)

L'idéal est d'installer tous les groupes dans la même salle. Si ce n'est pas possible, ils peuvent être installés dans plusieurs salles, mais il est important de ne pas les isoler pour garder une ambiance de travail stimulante, et favoriser la communication.

NOTES

GUICHET DES SAVOIRS

RETOUR LISTE

FONCTIONS PRINCIPALES

Une ou plusiurs personnes référentent pour les collections et les contenus, avec une bonne connaissance du musée et de ses ressources, capable d'orienter les museomixeurs vers des bases de données ou d'autre personnes ayant les connaissances demandées.

VALEURS

Personnes relais, écoute, conseil, accompagnement.

DESCRIPTIF

Ecouter
Conseiller
Orienter

DESCRIPTIF ESTIMATIF

La ou les personnes référentent pour le guichet des savoirs peuvent avoir un «point de chute» type bureau, pour que les museomixeurs puisse les trouver facilement.

NOTES

PLENIÈRE

RETOUR LISTE

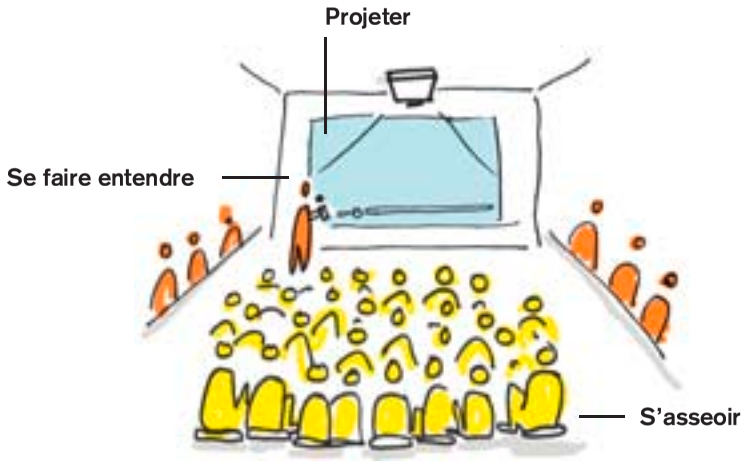
FONCTIONS PRINCIPALES

Accueillir tout le monde pour :
- lancer l'évènement
- organiser le bingo des projets
- présenter l'avancée des projets durant le week-end

VALEURS

Se retrouver, échanger, communiquer sur l'organisation et l'évènement dans sa globalité.

DESCRIPTIF



DESCRIPTIF ESTIMATIF

- Une salle pouvant accueillir tous les participants (de préf assis) + l'équipe d'orga
- Une surface de projection + vidéoprojecteur (pour la présentation des videos des projets à la fin de chaque journée)
- Possibilité d'occulter la lumière
- Du son / si possible une acoustique correcte

NOTES

GUICHET DES TECHNOS

RETOUR LISTE

FONCTIONS PRINCIPALES

Une ou plusieurs personne référentes pour l'espace développeur, la techshop, l'atelier d'electronique et l'espace technos partenaires.
Capablent d'orienter les museomixeurs sur les technologies et ressources dont ils ont besoin en fonction de leur projet.

VALEURS

Personnes relais, avec des connaissances dans les domaines technologiques concernés.
Ecoute, conseil, accompagnement.

DESCRIPTIF

Ecouter
Conseiller
Orienter

DESCRIPTIF ESTIMATIF

La ou les personnes référentent pour le guichet des technos peuvent avoir un «point de chute» type bureau, pour que les museomixeurs puisse les trouver facilement.

NOTES

TECHSHOP

RETOUR LISTE

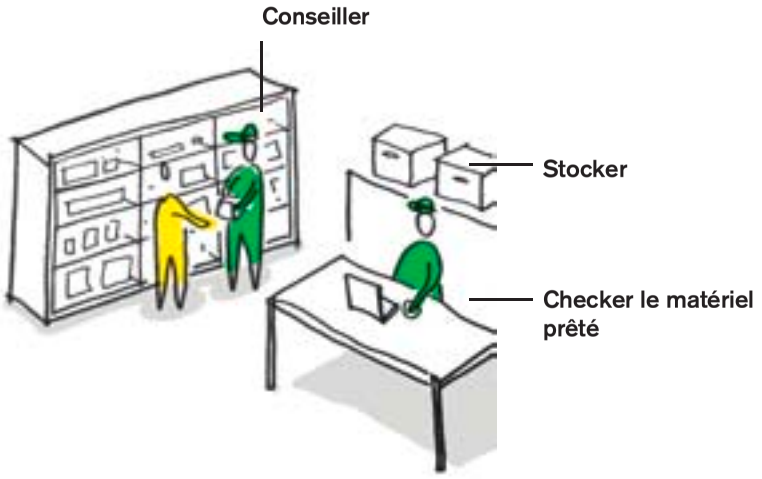
FONCTIONS PRINCIPALES

Mettre à la disposition des muséomixeurs un choix de matériels techniques variés (informatique, vidéo, son, lumière, structure d'accroche...) avec l'aide d'au moins deux «techniciens gestionnaires» (ces derniers connaissent les matériels et gèrent les sorties/rentrées de matériels).

VALEURS

Exploration, découverte, apprentissage, discussion

DESCRIPTIF



DESCRIPTIF ESTIMATIF

- Environ 20m2
- Une connexion internet (filaire de préférence) pour tenir à jour et partager une liste des matériels disponibles ou déjà empruntés (gestion du stock).
- De nombreuses prises électriques pour les ordinateurs de gestion du stock et pour tester les matériels.
- De nombreuses tables ou autres mobiliers pour disposer, présenter de façon claire et tester tous les matériels techniques (quantité de tables à ajuster à la quantité de matériel à disposition).
- Des sièges permettant aux muséomixeurs d'attendre confortablement qu'un technicien gestionnaire soit disponible.
- Une table de prêt où la techshop reçoit les équipes et note les emprunts.
- Un accès pouvant être sécurisé (porte qui se ferme).

NOTES

TECHNOS PARTENAIRES

RETOUR LISTE

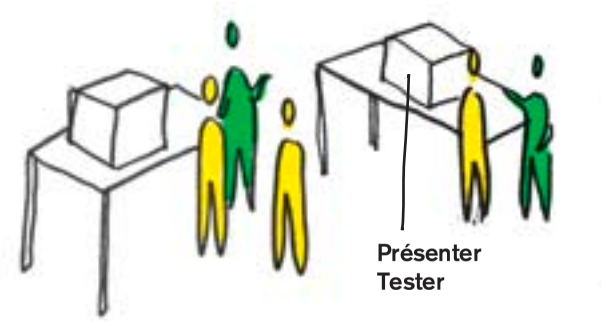
FONCTIONS PRINCIPALES

Espace proche du guichet des techno et de la techshop permettant d'exposer le matériel mis à disposition par les partenaires.
Sorte de showroom animé par les équipes techniques apporteuses de techno (tables multitouch, robos, logiciel, etc).

VALEURS

Les partenaires techniques mettent à disposition des muséomixeurs des technologies «in process» ou «abouties» ainsi que la ressource pour s'en servir.
Dans une logique de transpositon ou réappropriation par les équipes, le matériel peut être détourné, l'apport pour les partenaires étant la dimension R&D de l'opération.

DESCRIPTIF



DESCRIPTIF ESTIMATIF

- Tables et mobilier de présentation façon showroom.
- Table de travail pour échanger avec les apporteurs de techno
- Surtout de l'espace, peut être le long d'un mur , environ 15m2 selon les partenariats impliqués.

NOTES

ESPACE DÉVELOPPEURS

RETOUR LISTE

FONCTIONS PRINCIPALES

Une équipe de développeurs à disposition des équipes de muséomixeurs, pouvant être sollicité selon les besoins.
Les développeurs de chaque équipe Muséomix peut venir trouver du support et du conseil auprès de codeurs compétents et polyvalents.

VALEURS

Entraide, échange, productivité

DESCRIPTIF

Se brancher
Etre connecter
Pouvoir travailler des heure
confortablement (!)

DESCRIPTIF ESTIMATIF

- 1 table de travail pour environ 6 personnes dans l'espace du guichet des technos.
- Plusieurs muliprises.
- Une connexion internet

NOTES

GUICHET DE LA FABRICATION

RETOUR LISTE

FONCTIONS PRINCIPALES

Une ou plusiurs personnes référentent pour le Fablab, l'atelier d'electronique et l'atelier de fabrication, avec une bonne connaissance des domaines concernés (prototypage rapide, outils, usinage...), capable d'orienter les museomixeurs vers les outils les plus appropriés pour réaliser leurs projets.

VALEURS

Personnes relais, écoute, conseil, accompagnement.

DESCRIPTIF

Ecouter
Conseiller
Orienter

DESCRIPTIF ESTIMATIF

La ou les personnes référentent pour le guichet des savoirs peuvent avoir un «point de chute» type bureau, pour que les museomixeurs puisse les trouver facilement.

NOTES

FABLAB

RETOUR LISTE

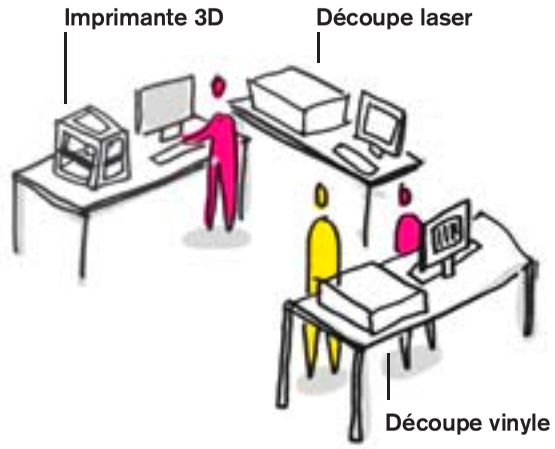
FONCTIONS PRINCIPALES

Espace de prototypage et de réalisation rapide pour les équipes.

VALEURS

Do It Yourself In Situ, montrer les possibilités du prototypage rapide au muséomixeurs et au public, accompagner les idées et les réaliser.

DESCRIPTIF



DESCRIPTIF ESTIMATIF

- Un espace en fonction des besoins du Fablab partenaire (prises, connexion internet, tables...)
- Prévoir zone ventilée pour la découpe laser.
- Le public doit avoir accès facilement, voir les imprimantes 3D fonctionner, la découpe vinyle, etc.
- Un écran de projection est conseillé.

Page Wikipédia Fablab

NOTES

ATELIER ELECTRONIQUE

RETOUR LISTE

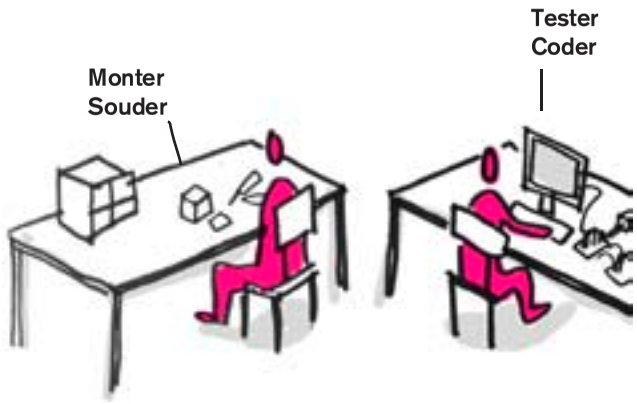
FONCTIONS PRINCIPALES

En étroite collaboration avec le Fablab, l'Espace électronique est spécialement dédié à la réalisation de circuit imprimés, soudures, etc... Utiles à la fabrication de dispositifs électroniques/intéractifs.

VALEURS

Collaboration avec le Fablab et l'espace développeurs, entraide, échange de compétences.

DESCRIPTIF



DESCRIPTIF ESTIMATIF

- Tables de travail et/ou établis avec fer à souder.
- Alimentation élèctrique en conséquence.
- Connexion Ethernet et Wifi.
- Matériel necessaire à la conception de dispositifs électroniques (circuits imprimés Arduino, composants, LEDs, etc...)

NOTES

ATELIER FABRICATION

RETOUR LISTE

FONCTIONS PRINCIPALES

Atelier où les museomixeurs peuvent venir fabriquer des socles, vitrines, objets divers necessaires à la réalisation de leur projet, avec les matérieux mis à disposition (bois, plastique, mousse, etc..). Ils sont assistés d'une ou plusieurs personnes responsables de l'espace de fabrication et habilitées à utiliser les machines.

VALEURS

Entraide, échange, productivité.

DESCRIPTIF ESTIMATIF

- Etabli, tables
- Espace de découpe / peinture / assemblage
- Outils necessaires à la fabrication d'objets (scies, perçeuses, ponçeuses...)
- Matériaux achetés ou récupérés
- Voir liste de matériel cf Pierre-Gilles Lavalois (Erasme)

DESCRIPTIF

NOTES

MIXROOM

RETOUR LISTE

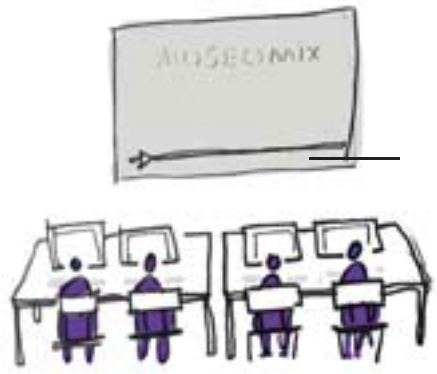
FONCTIONS PRINCIPALES

Monter les images captés sur site et les envoyer sur l'ensemble des musées en temps réel.
Faire vivre l'aspect global de l'évennement dans tous les musées muséomixés simultanément.

VALEURS

Communication, connexion, retransmission et restitution de «l'esprit» Museomix

DESCRIPTIF



Filmer
Monter
Diffuser

DESCRIPTIF ESTIMATIF

- Tables, plusieurs écrans et ordinateurs pour le montage des prises de vues.
- Matériel de prises de vues vidéos.
- Connextion Eternet et Wifi
- Ecran de vidéoprojection pour visualiser le travail en cours et le partager avec les autres membres de la mixroom.

NOTES

PAUSE CAFÉ

RETOUR LISTE

FONCTIONS PRINCIPALES

Se retrouver, échanger, discuter, rencontrer les museomixeurs.

VALEURS

Echange, partage, repos

DESCRIPTIF

Se détendre
Se restaurer
Entretenir l'espace (jeter, nettoyer, stocker...)

DESCRIPTIF ESTIMATIF

- Mobilier comfortable (canapés, fauteuils, poufs...)
- Tables pour disposer les cafés et gâteaux

Il peut y avoir plusieurs espaces de pauses éparpillés dans le musée, entre les espaces de travail et de fabrication pour favoriser les échanges entre ces espaces.

NOTES

RESTAURATION

RETOUR LISTE

FONCTIONS PRINCIPALES

Restaurer tout le monde.
Installer le buffet, zone de stockage, de réchauffage, de distribution et de restauration.

VALEURS

Le temps du repas peut être un moment d'échange entre les museomixeurs de chaque équipe, pour continuer à parler du projet ou pour mieux se connaître.

DESCRIPTIF

DESCRIPTIF ESTIMATIF

- Un espace stockage pour le traiteur (frigo/placards)
- Un espace de réchaffage, avec alimentation electrique ad hoc
- Un espace pour installer un buffet ou une ligne de service
- Un espace desserte pour le café et les couverts
- Un espace déchets / tri / vaisselle salle
- Un espace agencé de tables et chaises pour la restauration / prévoir des roulement si la salle ne peut pas accueillir tous les participants en même temps.

NOTES

QG ORGANISATEURS

RETOUR LISTE

FONCTIONS PRINCIPALES

Zone de travail de l'orga : un espace retiré du reste mais facilement accessible.
Zone de plénières restraintes entres orga et facilitateurs.

VALEURS

Organisation, coordination, échange, communication

DESCRIPTIF

DESCRIPTIF ESTIMATIF

- Des tables de travail pour l'orga
- Connexion internet
- Un espace pour des réunions pour environ15 personnes avec paperboard et videoprojecteur

NOTES